الفصل الرابع
إجراءات البحث

مقدمة الفصل

أولا : عينة البحث

ثانيا : أدوات البحث

ثالثا : الأساليب الإحصائية

obeikandl.com

قدمت الباحثة فى الفصول السابقة عرضا لمشكلة البحث والهدف منه ، ثم عرضاً للإطار النظرى الخاص بالمشكلة ، ثم تناول الفصل الثالث عرضا للدراسات السابقة المتناسبه مع جوانب البحث ، وكيفية الإفادة منها فى البحث الحالى .

وتقدم الباحثة فى هذا الفصل عرضا للمنهج الذى اتبع فى إجراء البحث الحالى ، من حيث عينة الدراسة والأدوات المستخدمة والدراسة الاستطلاعيه ، وأخيراً الأساليب الإحصائية التى استخدمت فى البحث . وفيما يلى عرض لهذه الخطوات :

أولا : عينة البحث :

تكونت عينة البحث من ٦٠ طفلا وطفله ، من أطفال مرحلة ما قبل المدرسة ، والتى تتراوح أعمارهم من ثلاث سنوات إلى ست سنوات .

وقد تم تحديد عمر العينة إستنادا إلى ما يشير اليه بياجيه " بأن مرحلة ما قبل العمليات تتراوح ما بين عمر ٢ – ٧ سنوات وأن من خصائص تفكير هذه المرحلة التمركز على الذات . وهى قمة ازدهار اللعب الرمزى . (لورانس كولبرج ١٩٩٣ ، ٣٩٤ ، ٣٩٨)

وقد تم اختيار ثلاثين طفلا وطفله من مدرسة سانت فاتيما – مصر الجديدة . وثلاثين طفلا وطفله من مدرسة الشمس – عين شمس . وقد قسمت العينة إلى ثلاث مجموعات تبعا للمرحلة العمرية والمستوى الاقتصادى الاجتماعى ، كما هو موضح بالجدول رقم (١) .

جدول رقم (١)

يوضح تقسيم أطفال العينة تبعا للمرحلة العمرية

المستوى الاقتصادى الإجتماعى	المرحلة العمرية / المدرسة	٣-٤ سنوات	٤-٥ سنوات	٥-٦ سنوات
مرتفع	سانت فاتيما	١٠	١٠	١٠
منخفض	الشمس	١٠	١٠	١٠

وصف العينة :

وقد روعى عند اختيار العينة أن يكون أطفالها من ذوى الذكاء المتوسط ، حتى لا تؤثر نسبة الذكاء على أداء الأطفال أثناء لعبهم الرمزى أو الواقعى . لذلك فقد قامت الباحثة بإجراء إختبار جودانف هاريس على الأطفال وقد استبعد الأطفال مرتفعى الذكاء والأطفال منخفضى الذكاء واختير الأطفال متوسطى الذكاء .

وبما أن المستوى الاقتصادى الاجتماعى يدخل كمتغير من متغيرات البحث لذلك فقد تم تحديد المستوى الاقتصادى الاجتماعى المرتفع والمستوى الاقتصادى الاجتماعى المنخفض بناءاً على استمارة تجميع بيانات المستوى الإقتصادى الاجتماعى المستخدمة فى هذه الدراسة ، حيث اعتبرت الباحثة أن دخل الأسرة فوق ٦٠٠ جنيه شهريا تصنف على أنها مستوى اقتصادى مرتفع وأن مستوى تعليم الأب والأم لا يقل عن مستوى التعليم الجامعى - أما المستوى الاقتصادى المنخفض فقد حددت الباحثة دخل الأسرة ألا يزيد عن ٢٠٠ جنيها شهريا ، وألا يزيد مستوى تعليم الأب والأم عن الشهادة الإعدادية . وتظهر بيانات الاستمارة فى ملحق رقم (١) .

ثانيا : أدوات البحث :

استخدمت الباحثة عددا من الأدوات هى :

١- اختبار رسم الرجل لجودانف هاريس (تقنين فاطمة حنفى ١٩٨٣) .

٢- استمارة تجميع بيانات عن الحالة الاقتصادية والإجتماعية للأسرة (إعداد الباحثة) .

٣- مقياس اللعب الواقعى والرمزى (إعداد الباحثة) .

وفيما يلى شرح تفصيلى لكل من هذه الأدوات على حده :

١- اختبار رسم الرجل " لجودانف هاريس " (تقنين فاطمه حنفى ١٩٨٣)

وقد استخدم هذا الاختبار فى البحث الحالى لقياس ذكاء أطفال مجموعة البحث وذلك لمناسبته لسن أطفال العينة ، ولسهولة تطبيقه .

أ - وصف الاختبـار :

يعتبر هذا الاختبار من الاختبارات الجمعيه التى تصلح للتطبيق على مجموعة من الأفراد فى وقت واحد بواسطة فاحص واحد وهو اختبار غير لفظى .

وقد أعدت هذا الاختبار فلورانس جودانف Florance Goodenough (١٩٢٧) وفيه يطلب من المفحوص أن يرسم صورة لرجل على أفضل نحو يستطيعه ويكون التقدير على أساس دقة الطفل فى الملاحظة ، وليس على أساس المهارة الفنية فى الرسم . ومجموع مفردات الاختبار الأصلى حوالى (٥١) مفرده . وهو يصلح للأطفال من عمر ثلاث سنوات وستة أشهر الى ثلاث عشر سنة وستة أشهر . وبعد تعديل " هاريس " Harris (١٩٦٣) وصل عدد المفردات الى (٧٣) مفرده للرجل ، ٧١ مفرده للمرأة ، وزاد مدى العمر المستخدم الى ١٥ سنه .

وقد قام مصطفى فهمى والقبانى بتطبيق هذا الاختبار مع اختبار الذكاء الابتدائى على بعض فصول المدارس الابتدائية للبنين والبنات بالقاهرة . وحسب معامل الارتباط بين نتائج الاختبارين لأطفال كل عمر ، وثبت ان الارتباط لا بأس به وأنه يزداد كلما صغر عمر الأطفال الذى أجرى عليهم الاختبار . (فاطمه حنفى ، ١٩٨٣ ، ١١٢ ، ١٢٥ ، ١٢٩) .

ب - تعليمات الاختبار وتصحيحه :

تتلخص تعليمات هذا الاختبارالشفوية بتكليف الأطفال المراد قياس نسبة ذكائهم باستبعاد كل ما قد يوجد أمامهم ، ما عدا قلم رصاص وقطعة من الورق الأبيض ، ويطلب من كل طفل أن يرسم رجلا على الورقة البيضاء التى أمامه مع عدم استعمال المحاه . كما تمنع كل محاولات الغش وتجميع الأوراق بعد الانتهاء من الرسم . ويجوز الاستفسار من الطفل عما تدل عليه أجزاء الرسم وتدوين ذلك ، ويعطى المصحح درجة عن كل نقطة من النقط الوارده بجدول التصحيح وعددها ثلاثة وسبعين مفرده ، ويتم ذلك بوضع علامة صح (√) أمام المفرده الصحيحة، وتوضع علامة خطأ(X) أمام المفردة الخاطئة . ويعطى درجة (واحد) للمفرده الصحيحة . ودرجة (صفر) للمفرده الخاطئة ثم تحسب الدرجة الخام وهـى مجمـوع المفردات الصحيحـة التـى تـمت ملحق رقم (٢ ، ٣) . (جوزال عبد الرحيم ، ١٩٨١ ، ١٤٢ ، ١٤٣) .

وقد أستعانت الباحثة بكتاب (الذكاء ورسوم الأطفال) وذلك أثناء تصحيح أختبار رسم الرجل لأفراد عينة البحث الحالى وذلك لتحديد نسبة الذكاء . (صفوت فرج ، ١٩٨٦)

جـ - الكفاءة السيكو مترية للاختبار :

١- ثبات الاختبار :

قام هاريس بحساب ثبات الاختبار على مجموعتين منفصلتين ووجد أن معامل الارتباط يتراوح ما بين (٩٢ر٠ و ٩٧ر٠). وفى دراسة قام بها مركز الاختبارات الأمريكية سنة ١٩٧٠ لإعادة تقنين الاختبار ، وجد أن معامل الارتباط لكل عمر على حده يتراوح ما بين (٩٦١ر٠ و ٩٦٩ر٠) وقد توصل محمد غنيمه الى أن معامل النبات على عينة مصرية مرتفع جدا ويتراوح ما بين (٠٨٤ر - ٩٨ر٠) وهو متفق فى هذه النتيجة مع ما توصل اليه جودانف وهاريس فى حسابهما للثبات (فاطمه حنفى ، ١٩٨٣ ، ١١٣) .

كما قامت فاطمة حنفى (١٩٨٣) بتقنين الاختبار على أطفال الحضانة حيث قامت بحساب ثبات الاختبار على عينة مكونة من (١٠٠) طفلا وطفلة وقد وصلت قيمة الثبات الى ٩٨ر٠ وكانت هذه القيمة داله عند مستوى (٠١ر٠) (المرجع السابق) وأيضا قامت عزة خليل (١٩٩٣) بحساب ثبات الاختبار بالإعادة على عينة قوامها ٣٠ طفلا وطفلة ، ووجدت أن معامل ثبات المقياس كان (٨٩ر٠) وهو ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠١ر٠) . كما تم حساب ثبات التصحيح بواسطة ثلاثة من المصححين وقد بلغ معامل الارتباط بين التصحيحات الثالثة ٨١ر٠ (عزة خليل عبد الفتاح ، ١٩٩٣ ، ١٧١) .

٢- صدق الاختبار :

وقد حسب الصدق فى كل من الدراسات العربية والأجنبية بأنواعه المتعددة وأسفرت نتائج الغالبية العظمى من هذه الدراسات عن وجود معاملات ارتباط مرتفعه . فقد حسب محمد غنيمه صدق الاختبار على عينة مصرية مع استانفورد بينيه ، ووجد معاملات ارتباط مرتفعه تزاوحت ما بين (٨٠ر٠ - ٨٤ر٠) (جوزال ، ١٩٨١ ، ١٤٣ ، ١٤٤) . كما قامت فاطمة حنفى بحساب صدق الاختبار مع مقياس استانفودر بينيه على عينة مكونة من ٣٥ طفل وطفله كانت قيمة معامل الصدق (٧٩ر٠) وكانت داله عند مستوى (٠١ر٠) (فاطمه حنفى ، ١٩٨٣ ، ١٢٩) وأيضا قامت عزة خليل (١٩٩٣) بحساب صدق الاختبار بإستخدام أسلوب صدق المحك ما بين الاختبار ومقياس وكسلر بلفيو ووجدت معامل الارتباط قد بلغ (٧٧ر٠) .

(عزه خليل عبد الفتاح ، ١٩٩٣ ، ١٧١) .

٣- استمارة مؤشرات المستوى الاقتصادى الاجتماعى :

قليل من الدراسات التى أشارت إلى وجود علاقة بين نوع اللعب والمستوى الاقتصادى الاجتماعى للأسرة مثل دراسة روبن وهورتانج (١٩٧٦) وقد أشار محمد جيوشى إلى أن شراء اللعب وتوفيرها للأطفال يتأثر بالنواحى الاقتصادية والاجتماعية للأسرة (محمد جيوشى ، ١٩٨٠ ، ١١٢) .

لذلك فقد رأت الباحثة أن تدخل عامل المستوى الاقتصادى الاجتماعى للأسرة كمتغير من متغيرات البحث وتشملها بالدراسة ، وذلك لمعرفة ما إذا كان لها تأثير فى اختبارات الأطفال للبدائل فى كل من اللعب الرمزى واللعب الواقعى أم ليس لها أى تأثير .

وقد رأت الباحثة أن تقوم بتصميم استمارة تجمع بيانات عن الأسرة تفيد فى تحديد المستوى الاقتصادى – الاجتماعى لأطفال عينة البحث ليسهل فصل المستوى الاجتماعى – الاقتصادى المرتفع والمستوى الاقتصادى – الاجتماعى المنخفض . وقد حاولت الباحثة فى بناء الاستمارة أن تراعى الفجوه التى حدثت فى تغير مجتمع اليوم ، بحيث راعت أن تكون الأسرة تجمع بين المستوى الاقتصادى والاجتماعى المرتفع أو بين المستوى الاقتصادى والاجتماعى المنخفض وذلك فى أطفال عينة البحث (ملحق رقم ١) .

أدوات اللعب :

قامت الباحثة بإعداد اداتين ، لقياس كل من اللعب الواقعى واللعب الرمزى . وسوف تشرح الباحثة المقياسين بالتفصيل .

١- اداة قياس الواقعى :

وهو عبارة عن ثلاث مواقف تمثل اللعب الواقعى والتى يتم من خلالها تحديد استخدام الأطفال لبدائل اللعب الواقعى .

وقد قامت الباحثة بالخطوات الآتيه لإعداد المقياس :

١- أطلعت الباحثة على عدد من الاختبارات والمقاييس التى تتفق مع المقياس الحالى ، (كلير

جولومب ، ١٩٧٧ – جولومب وكرنيليوس ، ١٩٧٧ – وهورنانج ، ١٩٧٦ – ببلر وروس ، ١٩٨١) .

٢- قامت الباحثة باختيار وتطوير المفردات والأدوات بما يناسب البيئة المصرية .

٣- وقد قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية مكونة من ١٤ طفلا وطفلة تتراوح أعمارهم من ٣-٦ سنوات وذلك من مدرسة سانت فاتيما – ميدان الحجاز – ومدرسة الشمس بعين شمس ، وذلك حتى تتأكد الباحثة أن جميع مفردات المقياس مفهومه ومعروفه للأطفال ، وقد أسفرت الدراسة عن ضرورة أن تكون جميع التعليمات والأسئلة الخاصة بالأطفال باللغة الدارجه والعامية القريبة من لغة الطفل .

٤- وقامت الباحثة بعرض المقياس على أساتذة ومدرسين وطلاب (بمعهد الدراسات والبحوث التربوية جامعة القاهرة بقسم الصحة النفسية وعلم النفس) وقد تفضلوا مشكورين بترتيب بدائل مواد كل لعبة من أكثرها مناسبه الى أقلها مناسبة كما هو موضح فى (الملحق ص رقم ٤) .

وصف اداة قياس اللعب الواقعى :

قد تكون مقياس اللعب الواقعى من ثلاثة ألعاب (الغاز) " بازل " وهم شكل الطفل – شكل العربه – شكل الفيل وسوف تشرح الباحثة كل لعبة وأدواتها على حده :

أ - لغز الطفل Child puzzle

يتكون " بازل الطفل " صورة لطفل مرسومة على لوحة من الخشب تم تقطيعها الى ٦ قطع كما يلى : رأس به ملامح الوجه – الصدر – ذراع أيمن – ذراع أيسر – رجل يمنى – رجل يسرى (الملحق رقم (٥)) .

وتتكون بدائل أدوات اللعب من ١٢ قطعة من خشب الاركت مرسوم على كل قطعة شكلا مختلفا (شكل وجه بدون ملامح – شكل وجه مساحته ثلاثة أضعاف قطعة الرأس الأصلية – شكل وجه مساحته ضعف قطعة الرأس الأصلية – شكل وجه مربع – شكل وجه قطه – شكل بيضاوى مساحته ضعف قطعة الرأس الأصلية – شكل طبق – شكل يد – شكل تليفون – شكل طبق فاكهه . بالملحق رقم (٦) .

ب - **لغز العربه :** Car puzzle

ويتكون لغز العربة من صوره خشبيه لعربه حمراء مجزأه الى ثلاثة أجزاء كالآتى : جزء أمامى - جزء خلفى - عجلة خلفية (الملحق رقم ٧) .

وتتكون بدائل أدوات اللعبة من ١٢ قطعة خشبيه مرسوم على كل منها شكل مختلف كما يلى: قطعة فى مثل حجم قطعة العجلة الخلفية مرسوم عليها شكل وجه - قطعة شكل العجله الخلفيه ولكن غير كامله - قطعة أكبر من العجلة الخلفية عليها شكل اسطوانه - قطعة أصغر من العجلة الخلفية عليها شكل اسطوانة - شكل عجله مربعه - شكل وجه - شكل عجلة قيادة - شكل جدون دراجة - شكل فنجان - شكل ساعة حائط - شكل حذاء برقبه - شكل ورده . (الملحق رقم ٨).

جـ - **لغز الفيل :** Elephant puzzle

يتكون هذا اللغز من صوره لفيل على الخشب مجزأه الى ثلاثة أجزاء كالآتى : الرأس بالخرطوم - البطن بالأرجل - الظهر .(الملحق رقم ٩)

وتتكون القطع البديله من ١١ قطعة الخشب مرسوم عليها اشكال مختلفه كالآتى : شكل ظهر كبير ضعف القطعة الأصليه تقريبا - شكل ظهر صغير نصف القطعة القياسية تقريبا - شكل مستطيل - شكل دائره - شكل مثلث - شكل مستطيل كبير ضعف القطعه الأصليه تقريباً - شكل وجه قطه - شكل جزء من زجاجة الكوكا كولا - شكل شجرة - شكل مضرب (ملحق رقم ١٠) .

الكفاءة السيكومتريه لإدارة اللعب الواقعى :

أولا : الثبات :

قامت الباحثة بتطبيق المقياس على مجموعة من الأطفال عددهم ١٤ طفلا وطفله ، وذلك لحساب معامل الثبات بطريقة إعادة الاختبار ، وقد تراوحت الفتره ما بين التطبيق الأول والتطبيق الثانى خمسة عشر يوما ، وقد تم حساب معامل الثبات بطريقة " سكوت " Schutt كما هو موضح بالجدول (٢) وهو يساوى ٠ر٨٠ وهو يقرب من الثبات المرتفع الذى أشار اليه سكوت (٠ر٨٥) (فلاندر Flonder ، ١٩٦٧ ، ١٥٨ - ١٦٧) .

جدول رقم (٣)

لحساب معامل ثبات اداة اللعب الواقعى بطريقة "سكوت"

	تطبيق أول أ	تطبيق ثانى ب	أ ٪	ب ٪	(أ-ب) ٪	$\frac{(أ+ب)^2}{2}$ ٪
قياســـــى	٢٥	٢٧	٥٩,٥٪	٦٤,٢٪	٤,٧	٣٨,٢
غير قياسى	١٧	١٥	٤٠,٥٪	٣٥,٨٪	٤,٧	١٤,٦
المجمــوع	٤٢	٤٢	١٠٠	١٠٠	٩,٤	٥٢,٨

ثانيا : الصــدق :

وقد قامت الباحثة بحساب الصدق بإستخدام أسلوب الصدق الذاتى . وذلك لحساب الجذر التربيعى لمعامل الثبات ، وقد حصلت الباحثة على معامل صدق قدره ٨٩ر٠ (سعد عبد الرحمن ، د.ت ، ٢٢٨) .

إجراءات تطبيق اداة اللعب الواقعى :

قد راعت الباحثة بعض النقاط التى تساعد فى دقة التطبيق ومن هذه النقاط :

١- الاتفاق مع إدارة المدرسة على أن يكون التطبيق فى مكان منعزل بعيداً عن الضوضاء حتى لا يتشتت انتباه الطفل .

٢- اختيار الجلسة الصحيحة للطفل حتى لا يتعب أو يشعر بالملل .

٣- اختيار مدة الجلسة فى ضوء احتياجات الطفل النفسية والجسمية بحيث استغرقت كل جلسة عشرة دقائق ، وقد كان عدد الجلسات ثلاث جلسات للطفل الواحد ، بواقع جلسة واحدة فى اليوم وقد استغرق مدة التطبيق على العينة كلها سبع أسابيع .

٤- قامت الباحثة بسؤال كل طفل عما إذا كان يعرف ما هو " البازل " (اللغز) وهل لعب به من

قبل؟ وان قطع البازل لابد أن تعشق جيدا مع بعضها فقالت لكل طفل " انت عارف ايه هو البازل؟ طيب انت لعبت قبل كده ، يعنى عارف ان القطع دى (تشاور على البازل) لازم تدخل مع بعضها كويس عشان تكون الشكل الى احنا عايزينه " .

٥- وقد قامت الباحثة بإجراء التطبيق على كل طفل على حده ، وفى جلسات منفصله وبترتيب عشوائى .

٦- قدمت الباحثة اللعبة للطفل وهى كاملة تقريبا ولكن ينقصها قطعة واحدة فقط وكانت القطعة الناقصة فى بازل الطفل هى الرأس وبازل العربة هى العجلة الخلفية ، أما بازل الفيل فكانت القطعة الناقصة هى الظهر . وتسمى القطعة المفقودة أو الناقصه " بالقطعة القياسية " لأنها هى القطعة الوحيدة المناسبة والتى تكمل شكل اللعبة . (كما فى الملاحق رقم ١١ ، ١٢ ، ١٣).

٧- قدمت الباحثة " القطعة القياسية " للطفل فى وسط القطع الأخرى والتى سميت " بالبدائل " ، بطريقة عشوائية وبدون ترتيب وقد كانت هذه البدائل تتدرج من مناسب جداً الى غير مناسب جداً.

٨- وقد تم تشجيع الطفل للنظر جيدا الى اللغز (البازل) ومجموعة القطع (القطعة القياسية + قطع البدائل) وطلب منه أن يجد القطعة التى تكمل الشكل كأحسن ما يمكن .

٩- وقد تم تسجيل جميع الجلسات على أشرطة كاسيت وبعضها على شريط فيديو ، وتم تفريغ بيانات كل طفل بالنسبة لاختياره للبدائل فى كل لعبة فى استمارة تفريغ بيانات من تصميم الباحثة وهو موضحة بجزء الملاحق ص .

١٠- وقد تم سؤال كل طفل فى كل جلسة تبعا لنوع اللعبة المقدمة له فى الجلسة فكانت أسئلة لعبة بازل الطفل كالآتى :

تقول الباحثة : " انت شايف ان ده بازل للطفل ، بس راسه مش موجوده ، بص كويس وطلع لى القطعه الصح اللى بتكمل شكل الطفل ده " (تشير الباحثه الى القطع المعروضه أمام الطفل) . بعد أن يختار الطفل القطعه ويضعها فى مكانها ليكمل بازل الطفل . تكمل الباحثة بقولها " شاطر ، طيب انا هاخد القطعة دى بعيد ، بص كويس ، فيه قطعه ثانيه ممكن تكمل شكل الطفل" . إذا أشار الطفل الى القطعة فقط ، فكان يتم تشجيعه لكى يلتقطها ويضعها فى المكان

بنفسه وفى كل مرة كان يضع الطفل قطعه ، كانت تقوم الباحثة بسؤاله " انت شايف ان دى قطعه مناسبه ، انت رأيك ان القطعه دى كملت شكل الطفل " . وتستمر التجربة حتى يقول الطفل " مفيش حاجه ثانيه مناسبه أو أنا مش لاقى حاجه تنفع "

أما اسئلة لعبة لغز العربة فكانت كالآتى :

تقول الباحثة : " انت شايف ان دى "بازل العربية" ، وان العجلة اللى ورا مش موجودة ، بص كويس ، وطلعلى القطعة الصح اللى بتكمل شكل العربيه " وبعد أن يختار الطفل القطعه ويضعها فى مكانها . تكمل الباحثة بقولها " طيب انا هاخد القطعة دى بعيد ، وبص تانى كويس ، فيه قطعه ثانية ممكن تكمل شكل العربية " . وإذا أشار الطفل الى القطعة فقط ، فكأن يتم تشجيعه حتى يلتقطها ويضعها فى المكان بنفسه . وفى كل مره كان يضع الطفل قطعة كانت تقوم الباحثة بسؤاله "انت شايف ان دى قطعه مناسبه ، انت رأيك ان القطعة دى كملت شكل العربيه " وتستمر التجربة حتى يقول الطفل " مفيش حاجة ثانيه تنفع " أو الى ان تنتهى القطع البديله .

واسئلة لعبة لغز الفيل فكانت كالآتى :

تقول الباحثة للمفحوص " انت شايف ان دى لعبة بازل الفيل ، وان الظهر مش موجود ، بص كويس ، وطلعلى القطعه الصح اللى بتكمل شكل الفيل وحطها فى مكانها " بعد ان يختار الطفل القطع ويضعها فى مكانها . تكمل الباحثة : " طيب انا هاخد القطعة دى بعيد ، وبص كويس ، فيه قطعة ثانيه صح ممكن تكمل شكل الفيل " إذا أشار الطفل الى القطعة فكان يتم تشجيعه لكى يلتقطها ويضعها بيده فى مكانها . وفى كل مره كان يضع الطفل قطعه ، كانت الباحثة تسأله : " انت شايف ان دى قطعة مناسبة كملت شكل الفيل ، يعنى رأيك ان دى قطعة صح " . وتستمر التجربة حتى تنفذ كل البدائل أو يقول الطفل " مفيش حاجه تنفع " أو مفيش حاجه مناسبه تنفع تكمل شكل الفيل " أيهما أقرب .

ب- إداة قياس اللعب الرمزى :

وهو يتمثل فى ثلاث مواقف مختلفه والتى يتم من خلالها معرفة استخدام الأطفال للبدائل فى لعبهم الرمزى .

وقد قامت الباحثة بالخطوات الآتيه لإعداد هذا المقياس :

١- أطلعت الباحثة على عدد من الاختبارات والمقاييس التى تتفق مع المقياس الحالى ، (كلير جولومب ، ١٩٧٧ ، ببلر وروسى ، ١٩٨١ ، جاثرى وهرسون ، ١٩٧٩ ، عزه خليل ، ١٩٩٠ ، حنان عبد الفتاح ، ١٩٩٤) .

٢- قامت الباحثة باختيار أدوات ومواقف اللعب الرمزى بما يتناسب مع البيئة المصرية .

٣- قامت بتطبيق هذا المقياس على نفس العينة الاستطلاعية والتى سبق وأن طبقت عليها مقياس اللعب الواقعى وذلك للتأكد من صلاحية أدوات اللعب الرمزى وتحديد أسئلة المقياس تبعا للغة الطفل.

٤- وقد قامت الباحثة بعرض المقياس على أساتذة ومدرسين وطلاب (بمعهد الدراسات والبحوث التربوية جامعة القاهرة بقسم الصحة النفسية وعلم النفس) فى جلسة منفصله عن سابقتها فى اللعب الواقعى ، وقد تفضلوا مشكورين بترتيب بدائل مواد اللعب الرمزى من اكثرها مناسبة إلى أقلها مناسبة وذلك بالنسبة لكل موقف من مواقف اللعب على حده (الملحق رقم ١٤) .

وصف الأداة :

وقد تكون مقياس اللعب الرمزى من ثلاث مواقف مختلفه وهى :

أ - تغذية طفل جائع ب - الذهاب الى الشاطىء جـ - الذهاب لمحل بيع الحيوانات الأليف .

وسوف تشرح الباحثة كل موقف على حده :

أ - تغذية طفل جائع :

يتكون هذا الموقف من عروسة تقدم للمفحوص على أنها الطفل الجائع ، ومنظر خلفى من الكرتون السميك مرسوم عليه مشهد لمطبخ ، ويوجد أمام المنظر الأدوات الآتيه : زجاجة

ارضاع طفل طبيعى - زجاجة ارضاع عروسه (دمية) - ٢/١ حجم زجاجة ارضاع الطفل - علبة بيبسى - صورة للطعام - لفة كرتون - قطعة بلاستيك - مكعب خشب - ٢ شمعة واحدة صغيره واخرى كبيره - كلب لعبه من الفرو - سيارة لعبة - فرشاة شعر . كما فى الملحق رقم (١٥).

ب - الذهاب الى الشاطئ :

يتكون هذا الموقف من مشهد خلفى مصنوع من الكرتون السميك ومرسوم عليه اطفال يلعبون على شاطئ البحر ، وتوجد أمام المشهد الأدوات الآتيه :

عروسة صغيره - صورة لطفل - زرافة لعبة من الكاوتش - كرتونة ملفوفة - شلة خيط صوف - قلم رصاص - جزرة - بسكويت - سلسلة مفاتيح - حذاء . الملحق رقم (١٦) .

جـ - الذهاب لمحل بيع الحيوانات الأليفة :

يتكون هذا الموقف من مشهد خلفى مصنوع من الكرتون السميك مرسوم عليه بعض الحيوانات الأليفة داخل أقفاصها وهو يمثل واجهة لمحل يبيع الحيوانات الأليفة ، وأمام المشهد يوجد الأدوات الآتيه : دمية على شكل قطة محشيه ولها فراء - قطه خزف - صورة قطة - دمية على شكل كلب محشو - دمية مشحوه غير محددة المعالم - قطعة بلاستيك - مكعب خشب - بدلة طفل من الفرو - جزره - عروسه صغيره . الملحق رقم (١٧) .

الكفاءة السيكومتريه للأداة :

أولا : الثبات :

وقد قامت الباحثة بحساب معامل ثبات مقياس اللعب الرمزى على نفس العينة التى سبق وان أجرت عليها حساب معامل ثبات اللعب الواقعى والتى كانت تتكون من ١٤ طفلا وطفله وقد حسب معامل الثبات بطريقة إعادة الاختبار بعد مدة خمسة عشر يوما ، وذلك بطريقة " سكوت " Scutt وكان معامل الثبات فى هذا المقياس مقداره ٠ر٨١ وهو يقرب من معامل ثبات سكوت وهو ٠ر٨٥ .

والجدول رقم (٣) يوضح طريقة حساب معامل ثبات اللعب الرمزى .

جدول رقم (٣)

حساب معامل ثبات آداة اللعب الرمزى بطريقة Scutt

	تطبيق أول أ	تطبيق ثانى ب	أ ٪	ب أ	(أ-ب) ٪	$\frac{(أ+ب)^{٢}}{٢}$ ٪
قياســـى	٢٢	٢٤	٥٢,٤٪	٥٧,١٪	٤,٧٪	٢٩,٩٨
غير قياسى	٢٠	١٨	٤٧,٦٪	٤٢,٩٪	٤,٧٪	٢٠,٤٩
المجمــوع	٤٢	٤٢	١٠٠	١٠٠	٩,٤	٥٠,٤٦

ثانيا : الصــدق :

وقد قامت الباحثة بحساب الصدق عن طريق أسلوب الصدق الذاتى ، وذلك بحساب الجزر التربيعى لمعامل ثبات المقياس ، وقد حصلت الباحثة على معامل صدق قدره ٩٠ر٠ .

إجراءات تطبيق أداة اللعب الرمزى :

قد راعت الباحثة عدة نقاط أثناء قيامها بتطبيق أداة اللعب الرمزى وتتلخص هذه النقاط فى الآتى :

١- أن يكون التطبيق فى غرفة منفرده ومكان هادئ يضم الباحثة والمفحوص فقط حتى لا يتشتت انتباه الطفل .

٢- تستغرق كل جلسة مدة عشر دقائق فقط ويتم فى الجلسة الواحدة موقف واحد من مواقف اللعب الرمزى وكل طفل يتعرض للثلاث مواقف كل على حده وفى أيام منفصله ، وقد استغرقت مدة التطبيق على العينة كلها سبع أسابيع .

٣- أن تكون جلسة الطفل مريحه ومناسبه لتتيح له اللعب بالأدوات ورؤيتها بصورة واضحة .

٤- قامت الباحثة فى بداية كل جلسة بعرض أدوات اللعبه على الطفل وشجعته على استخدامها وعرفته بكل الأدوات المقدمه فى موقف اللعب .

٥- قامت الباحثة بعرض الثلاث ألعاب الرمزية كل على حدى وبترتيب عشوائى .

وسوف تعرض الباحثة كل لعبة من الألعاب الرمزية وطريقة تطبيقها والتعليمات التى وجهت للطفل خلال إجراء كل موقف ، وتكون الخطوات كالآتى :

أ - تغذية طفل جائع :

تقول الباحثة للطفل " هنمثل ان البيبى ده (تشير الى العروسة) صحى من نومه دلوقتى وهو جعان وعايز ياكل ، وده مطبخك (تشير الباحثة الى المشهد والأدوات الموضوعه أمامه) يا ترى فيه حاجه فى مطبخك تنفع تأكلها للبيبى ". بعد ان يختار الطفل ، تزيل الباحثة الشئ الذى اختاره الطفل بعيداً ، ثم تقول له " البيبى بتاعك لسه جعان ، فيه حاجه ثانيه فى مطبخك تنفع تأكلها له " وهكذا تستمر اللعبه الى ان تنتهى كل البدائل ، أو الى أن يرفض الطفل عمل اختيار آخر . ولكن إذا ظهر أن الطفل يلتقط الشئ عشوائيا ، وبدون تمييز لطبيعة الشئ . فإن الباحثة تقوم بسؤال الطفل عن هذا الشئ فتقول له " تقدر تقولى إيه الحاجة اللى انت ماسكها دى (تشير الى الشئ الذى اختاره الطفل) إذا عرف الطفل الشئ وذكره وصمم على اختياره ، فإن الباحثة تسجل له هذا الاختيار أما إذا تركه وقال " ده ما ينفعش " فلا يسجل له هذا الاختيار .

ب - الذهاب الى الشاطئ :

تقول الباحثة للمفحوص " هنمثل مع بعض إن النهارده الشمس طالعه ، والجو جميل ، وانك عايز تروح شاطئ البحر مع أصحابك عشان تلعبوا ، بلا أختار صاحبك اللى هيروح معاك الشاطئ " (تشير الباحثة الى الأدوات البديله) بعدما يحدد الطفل اختياره ، تكمل الباحثة اللعبة مع الطفل فتقول له " صديقك احمد لازم يروح البيت ، فمن فضلك اختار صديق تانى عشان يروح معاك الشاطئ " . تقول الباحثة هذا الكلام وهى تزيل اختيار الطفل بعيداً . وتستمر اللعبة الى ان يرفض الطفل اختيار بديل آخر أو الى أن تنتهى كل الأدوات البديلة . وإذا ظهر ان اختيار الطفل للبديل يكون بصورة عشوائيه أو أوتوماتيكيه بدون تدقيق . فإن الباحثة تلفت نظر الطفل للشئ الذى يختاره بسؤال الطفل مثلا " ايه الحاجة اللى اخترتها دى ،

هو ده صاحبك اللى هيروح معاك الشاطئ ، وذلك حتى تلفت نظر الطفل الى طبيعة الشئ . وتقوم الباحثة بتغيير أسماء الاصحاب والأصدقاء ذكوراً واناثاً تبعا لنوع الطفل المفحوص ذكرا كان أو أنثى .

جـ - محل بيع الحيوانات الأليفة :

تقول الباحثة للطفل " هنمثل ان النهارده عيد ميلادك ، وإنك عايز قطه عشان تربيها فى البيت فرحنا مع بعض لمحل بيع الحيوانات الأليفة ، ودلوقتى تقدر تختار القطة اللى عايزها ، ياللا اختار القطه ، بعدما يختار الطفل اختياره ، تزيل الباحثة الشئ الذى اختاره الطفل بعيداً وتقول " القطه دى عيانه لازم تروح للدكتور ، فيه قطه ثانيه ممكن تختارها ؟ " وتستمر اللعبه الى أن يرفض الطفل اختيار أى بديل آخر أو الى أن تنتهى كل البدائل . وعندما يكون اختيار الطفل سريع وبدون تدقيق ، فتلفت الباحثة نظر المفحوص للشئ وتطلب منه ان يذكر اسم الشئ الذى اختاره وذلك حتى تتأكد أن المفحوص يعرف طبيعة الأشياء الموجوده أمامه .

ثالثا : الأساليب الإحصائية المستخدمة فى البحث :

وقد استخدمت الباحثة لتحليل نتائج البحث الأساليب الإحصائية الآتيه :

١- معامل سكوت لحساب معامل ثبات المقياس

$$\text{معامل سكوت} = \frac{P_o - P_e}{1 - P_o}$$

$$\text{حيث } P_o = \text{أ} - \text{ب} \%$$

$$P_e = \frac{(\text{أ} + \text{ب})^2}{2} \%$$

٢- استخدمت الباحثة قانون كا^2 لتحقيق فروض البحث وذلك لأنها تتعامل مع تكرارات .

$$\text{كا}^2 = \text{مع} \frac{(\text{المتوقع} - \text{الملاحظ})^2}{\text{المتوقع}}$$

(فلاندر Flonder ، ١٩٦٧ ، ١٥٨ - ١٦٧)